



在“我的世界”中 建造属于自己的王国

顾超（济光学院）

跟室友们玩英雄联盟玩腻了？和新的伙伴不知道玩什么？那就来一起试试《我的世界》吧！《我的世界》是一款由 Mojang AB 和 4J Studios 开发的高自由度的沙盒游戏，其实这款游戏早在 2009 就已经出现在玩家眼前，只是当时并没有大规模的测试。

没有剧情和特效
有的是高自由度

《我的世界》是一款沙盒游戏，所呈现的世界并不是华丽的画面与特效，而是注重在游戏性上面。整个游戏没有剧情，玩家在游戏中自由建设和破坏，透过像乐高一样的积木来组合与拼凑，轻而易举地就能制作出小木屋、城堡甚至城市，但是若再加上玩家的想象力，天空之城、地底都市都一樣能够实现。在这款游戏里，不仅可以单人娱乐，还可以多人

联机，玩家也可以安装一些模组来增加游戏趣味性。

同学们问这一款全是“马赛克”的游戏有什么好玩的？“高自由度，可以建造属于自己的世界，能和朋友们一同管理自己的王国”这就是答案，你想要的应有尽有。这款游戏还被很多网络解说做成游戏视频，点击量都远超其他游戏攻略，由此可见《我的世界》魅力所在。

从游戏到教育
《我的世界》的多用途

如今，《我的世界》的影响力已经超出了游戏范畴。许多人开始将其作为一种教育工具。在某些学校，教师们用它教授建筑、历史、编程和艺术等各种知识。现在，Un-Habitat（联合国人类住区规划署）也开始使用《我的世界》了。Un-Habitat 有一个改善城市公共空间

的项目，帮助发展中国家进行公园、广场、体育场等设施的建造。现在，它开始用《我的世界》吸引年轻人的参与。

“本地社区的参与是非常重要的，参与者越多越好。在设计和维护方面，你将会取得更好的成果，并且，你能确保这些空间被充分利用，”该项目的主管 Pontus Westerberg 对 fast-coexist 网站说，“当你召开公共会议时，比较常见的情况是，你会遇到那些年长的人，因为他们有时间、兴趣、经验。让年轻人参加会议，进行发言，那是非常困难的事情。”

为此，Un-Habitat 在全球 15 个国家组织了创意活动。在那里，青少年在《我的世界》上进行公共空间的设计，然后把成果展现给建筑师、政治家和商界人士。“在第一天，年轻人真的非常拘谨，”Westerberg 说，“但是，在《我的世界》上搞了三天的建设后，他们开始坚持自己的观点，争辩说为何某个特定功能应该

存在。看到他们变得有自信，真是一件好事。”

玩家用100小时
打造了人类进化史

“别人的世界”再次创造了神迹，有中国玩家在《我的世界》中独立建造了一项巨大的工程，讲述了从原始部落群居到达两河流域的苏美尔文明的发展历程。

不仅仅是上面的“人类进化史”，国外的疯狂玩家还创造了属于自己的城市，一座座欧式风格的建筑和教堂，很难想象这位玩家是用了多长时间打造的，但足以让我们惊叹不已。

总之，《我的世界》是成功地吸引了玩家的眼球，LOL 也许比它更有激情，但《我的世界》更耐玩，能和室友们一同打造自己的“王国”，想想还是很激动，也许你想要创造的场景，其他人可能还没有造呢，快去试试吧！



那些童年街机游戏 回不去的旧时光

章钱（上海建桥学院）

三国战记、西游记、恐龙快打、拳皇……这些街机游戏带来的快乐，在 80、90 后的眼里都是现在的网络游戏所不可替代的。虽然现在在一些电玩室，还保存了少许这类游戏街机，甚至电脑上还能下载相关游戏模拟器，却是不及当年放学后背上书包一阵风似的冲向游戏厅，把几个按键按得啪啪响的感觉了。

1971 年，世界第一台街机在美国的电脑试验室中诞生。街机，是一种放在公共娱乐场所的经营性的专用游戏机，起源于美国的酒吧。一般常见的街机，基本的形式即由两个部分组成：柜体与机版。在街机上运行的游戏就叫街机游戏。那么就让我们回忆下那些快要回不去的童年吧。

NO.1 《三国战记》

在许多男生眼里，三国的历史是最气势恢宏的，在那个英雄与奸雄辈出的年代，相信不少男生都希望在那样一个神话般的年代里建立属于自己的辉煌，所以以三国历史为背景所制作的这款街机游戏在当年也是异常火爆。从第一关的“截江救阿斗”到最后过关的“三国归统一”每一关的名字、BOSS，又或者是“BOSS”般的诸葛亮、血管最厚的张飞、连招酷炫的张辽、赵云等等，小编到现在都记忆犹新。

NO.2 《西游记释厄传》

《西游记释厄传》算是我们中国家喻户晓的神话了，以其改变的游戏自然也是火爆无穷。该款游戏发行于 1997 年，难度系数在小

编看来较高于《三国战记》，其玩法也是多样，每个游戏角色都有属于自己的专属技能，两人一起集能量还能放合体技能，小编最喜欢的就是孙悟空和白龙马的合体技能飞天煞，也算是秒天秒地秒空气了。

NO.3 《恐龙快打》

说起这款街机，4 个游戏角色也是各有千秋，小编最爱的就是“黄帽”和“白老大”了，一个飞腿，一个飞起来的掏心拳，简直酷炫，而且杀伤力也够足。在该款街机中，道具的作用得到了很大的强化，所有的枪械道具都有弹药的概念，弹药用完就只能作为一次性的投掷道具了，甚至可以抢到 Boss 的武器来反制。像木桶一类的容器道具不再是仅仅为得到其中的物品被砸破了，它们可以被抬起投掷出去。

NO.4 《拳皇》

《拳皇》系列的版本就多了，经典如 97，作为 OROCHI（大蛇）三部曲的终章，该部游戏画面已经较为精良，更是能够通过按键来调出“疯狂八神”、“疯狂莉安娜”以及大蛇三人组，每个人几乎都如 bug 般强的可怕，甚至在当时许多的玩家手中开发出来了无限连击，但系统已经接近完成，事实上可玩性颇高。虽然有诸多批评，但 97 整体来说算是该系列最经典的一部，也将 KOF 系列推向另一个高潮。在小编的记忆里，当时的 97 机子是被无数人所围着的，不排队基本上都玩不到。事实上值得我们怀念的还有很多很多，但是过去总是要过去的，就让我们跟小时候在早饭钱、资料费、零食费等等中省出来的游戏币一起永保心中。